



“*Total War: Rome II*” é um jogo de estratégia em desenvolvimento pela *The Creative Assembly* e publicado pela *SEGA*

. O jogo é um sucessor de “*Rome: Total War*

”, de 2004, e a exemplo do que acontece neste último, também será ambientado na Antiguidade Clássica - com foco na República Romana -, permitindo que os jogadores explorem e até alterem os cursos da História Antiga, se assim desejarem.

Um novo motor gráfico, extremamente realista, possibilitará que os jogadores concentrem-se em cada soldado no campo de batalha, que por sua vez pode conter milhares de combatentes simultâneos. A produtora afirma que desta forma pretende trazer o lado mais humano da guerra à experiência, fazendo os personagens reagirem das mais diversas formas a seus contextos - do horror diante da morte à inspiração heroica pelos discursos de seus líderes.

Tal como é comum à série *Total War*, o jogador será forçado a muitas decisões críticas, que o conduzirão nos trilhos da História ou absolutamente fora deles. Estas decisões afetarão a forma como a campanha se desenrola, com o objetivo primário de transformar a República Romana em um Império sólido. Os jogadores também poderão personalizar grupamentos e legiões de acordo com suas especialidades, determinando a composição de grupos individuais conforme suas particularidades e a intimidade entre os soldados. Uma tribo de bárbaros bretões e mercenários, por exemplo, vai sentir-se completamente desconfortável entre militares romanos.

A produtora também planeja introduzir o combate naval no paralelo das batalhas terrestres e cercos. A inclusão deste recurso reflete uma realidade histórica de estratégias militares, onde cidades costeiras - como Cartago - foram conquistadas e pilhadas em grandes invasões de infantaria desembarcando de navios de guerra. Legiões poderão atacar as forças inimigas enquanto as unidades navais fornecerão apoio de fogo ou transporte rápido.

## Jogo dará ênfase ao fator humano no campo político e militar da Antiguidade Clássica

Escrito por Bruno Mosconi Ruy

Qua, 12 de Setembro de 2012 22:29 - Última atualização Qua, 12 de Setembro de 2012 22:39

---

Por último, e não menos importante, o sistema de diplomacia será completamente renovado, para que os jogadores também possam trilhar o caminho da vitória através da influência política. Os desenvolvedores reconheceram inúmeras falhas em títulos anteriores, através dos quais a inteligência artificial executava ações contrárias à especificidade de sua condição, como em casos de pequenas facções criminosas declarando guerra a todo o Império Romano. É possível que isso também seja revisto nas partidas *online*, evitando que jogadores arruinem partidas com tendências “suicidas” e historicamente questionáveis.

Veja abaixo um *trailer live-action* do jogo.

A data de lançamento de *Total War: Rome II* ainda não foi divulgada, mas levando em consideração o fato de que foi oficialmente anunciado e estará em pré-venda entre novembro e dezembro deste ano, deverá estar nas prateleiras no primeiro trimestre de 2013.

[Fonte](#) .